NES-K6-NOE

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

WWF

KING OF THE RING

LICENSED BY

Nintendo

SPIELANLEITUNG

LJN

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®.

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

ZUR BEACHTUNG

1. Bei längerer Spieldauer ist es ratsam, etwa jede Stunde 10-15 Minuten Pause zu machen.
2. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die kassette nicht anstoßen, fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
3. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
4. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
5. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
6. Überpüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigung, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

WARNUNG

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERäTEN!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System®.(NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Weder Nintendo, noch Acclaim Entertainment GmbH., übernimmt Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von Nes-Spielen in Verbingung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Inhalt

Du kannst der King im Ring werden! 3
Die Vorbereitung auf den Ring 4
Bevor Du in die Seile steigst 4
Das Einrichten Deines eigenen Wrestlers ... 6
Der Blick aus der ersten Reihe 7
Grundtechniken auf der Matte 8
Erfolgreiche Angriffe 9
Achte auf Deine Verteidigung! 9
Luftangriffe! 10
Versuche den Gegner festzunageln 10
Schnelle Übersicht 12-13
Die Galerie der WWF*-Superstars 14-25

WORLD WRESTLING FEDERATION*

Du kannst der King im Ring werden

Hier müssen die Wrestler wirklich zeigen, was sie können und was in ihnen steckt! Wer als Sieger aus diesem Wettbewerb hervorgeht, den können die Fans aus aller Welt zu Recht als den König der World Wrestling Federation* feiern! Dieser Kampf ist hart und rasant. Acht Wrestler müssen im K.o.-System in Einzelkämpfen antreten, die den Besten der Besten alles abverlangen - und noch ein bißchen mehr!

Dies ist das Ereignis, über das alle Welt spricht - der Wettkampf "King of the Ring"* - und du nimmst daran teil!

Du bist einer von zehn sensationellen Superstars der World Wrestling Federation*, zu denen unter anderem Macho Man Randy Savage*, Bret Hit Man Hart*, der unsterbliche Hulk Hogan**, der Narcissist Lex Luger*, der mächtige Razor Ramon* und der massige Yokozuna* gehören, um nur einige zu nennen ... oder erschaffe Deinen eigenen neuen Star der World Wrestling Federation *!

Mach Dich in einem Einzelkampf oder Tag-Team-Match erstmal ein bißchen warm. Danach bist du bereit, die bisher größte Herausforderung Deiner Wrestling-Künste anzunehmen. Dein Ziel ist der Thron des "King of the Ring"*! Wirst Du es wagen?

Die Vorbereitung auf den Ring

1. Versichere Dich, daß Dein Nintendo Entertainment System® AUSGESCHALTET ist.

2. Stecke das World Wrestling Federation* King of the Ring* Game Pak ein, wie im Handbuch für dein Nintendo Entertainment System® beschrieben.

3. Schalte jetzt das Gerät EIN. Sobald das Logo World Wrestling Federation* King of the Ring* auf dem Bildschirm erscheint, drücke den STARTKNOPF.

Bevor Du in Seile steigst

Nachdem der Titelbildschirm verschwunden ist, fordert Dich der Computer auf, die folgenden Spieloptionen einzustellen. Markiere die gewünschte Option mit dem HOCH- und RUNTERPFEIL auf dem Control Pad, und drücke KNOPF A oder B, um deine Wahl zu bestätigen. Die Optionen sind:

"One Player vs. Computer" (Ein Spieler gegen den Computer) oder **"Two Players"** (Zwei Spieler), **"One-on-One"** (Einzelkampf), **"Tag Team"** (Mannschaftskampf) oder **"King of the Ring*"** (König im Ring), Schwierigkeitsgrad **"Easy"** (Leicht), **"Medium"** (Mittel) oder **"Hard"** (Schwer).

Im Kampf **"One-on-One"** treten zwei Wrestler in einem Entscheidungsringen gegeneinander an. Wer seinen Gegner als Erster auf der Matte festhält, während der Ringrichter bis drei zählt, ist Sieger. Da aber die Wrestler der World Wrestling Federation* immer in Topform sind, müssen sie erst mürbe gemacht werden, bevor Du den Pin ansetzen kannst.

Im **"Tag Team"**-Match treten zwei Kämpferpaare gegeneinander an. Der einzige Unterschied zu den Regeln des Einzelkampfes besteht darin, daß der zweite Wrestler seinen Teamgefährten im Ring ablösen kann, indem er den SELECT-Knopf drückt.

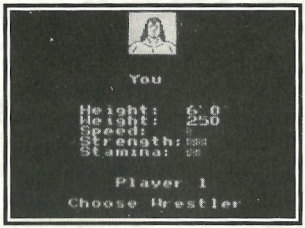
Im **Turniermodus** schließlich geht es für Deinen Wrestler um den höchsten Preis in diesem Sport - den Meisterschaftsgürtel der World Wrestling Federation*! Aber es wird nicht einfach sein, hier zu gewinnen. Du mußt zuerst neun gewaltige Gegner schlagen, und sie werden alles tun, um dies zu verhindern! Jeder Kampf in diesem Turnier findet zwischen zwei Wrestlern statt, wobei der Gegner einmal am Boden festgepinnt werden muß. Gelingt es Dir, alle Widersacher zu überwältigen, dann bist Du der neue Weltmeister!

Das Turnier **KING OF THE RING*** ist einer der härtesten, aber auch einer der begehrtesten Wettkämpfe in der World Wrestling Federation*. Es wird als Ausscheidungsturnier zwischen acht Männern ausgetragen, um den besten Wrestler der World Wrestling Federation* zu ermitteln. Aus jedem Kampf geht nur der Sieger in die nächste Runde. Die einzelnen Kontrahenten sind in zwei Gruppen um die beiden besten Wrestler plaziert. Sie müssen also erst das harte Viertelfinale und das Halbfinale überstehen, bevor sie das Spitzenmatch erreichen - das Finale, aus dem der Sieger mit der Krone der World Wrestling Federation* belohnt wird, der Verlierer jedoch mit leeren Händen abziehen muß.

Drücke den STARTKNOPF sobald Du aus den Optionen gewählt hast. Daraufhin kannst Du dir aus acht der mächtigsten Superstars der World Wrestling Federation* Deinen Liebling aussuchen oder einen eigenen Wrestler zusammenstellen! Scrolle mit dem LINKS- und RECHTSPFEIL des Control Pads durch die Kämpfer, und wähle den gewünschten mit KNOPF A oder B. Um Deinen eigenen Wrestler einzurichten, wähle die Figur mit der Aufschrift "You" (Du).

Das Einrichten Deines eigenen Wrestlers

Möchtest Du Deinen eigenen Kämpfer für die World Wrestling Federation* zusammenstellen, dann solltest Du ihm als erstes einen Namen geben. Ziehe mit dem LINKS- oder RECHTSPFEIL den Cursor auf den gewünschten Buchstaben, und ändere ihn, indem Du die PFEILE OBEN oder UNTEN drückst. Hast Du den richtigen Namen buchstabiert, dann speichere ihn mit KNOPF A. Jetzt kannst Du zum nächsten Schritt übergehen.



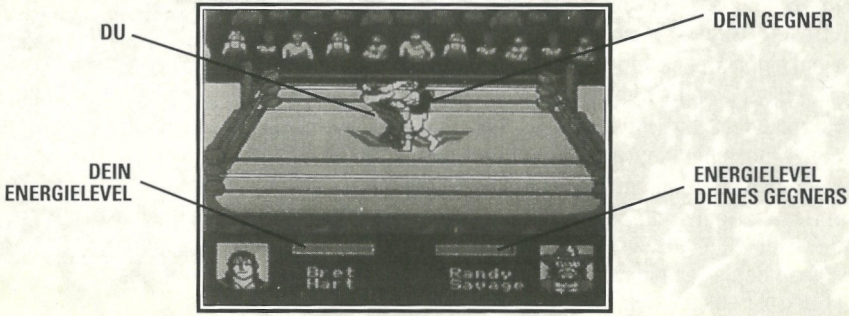
Jeder Wrestler der World Wrestling Federation* hat bestimmte Eigenschaften wie Stärke, Schnelligkeit und Ausdauer, die seinen Stil bestimmen und ihn zu einem einzigartigen Kämpfer machen. Wenn du Deinen eigenen Wrestler einrichtest, erhältst Du eine bestimmte Anzahl an Punkten, die Du auf diese Eigenschaften verteilen kannst, um den Kämpfer Deiner Träume zu schaffen.

Wähle mit dem HOCH- und RUNTERPFEIL des Control Pads das Attribut, das Du ändern möchtest, und benutze dann den RECHTS- und LINKSPFEIL, um den Wert der jeweiligen Kategorie zu erhöhen oder zu senken. Dabei verändern sich gleichzeitig die Punkte der anderen Attribute, um die Gesamtpunktzahl einzuhalten. Entspricht der Wrestler ganz Deinen Wünschen, dann drücke den STARTKNOPF.

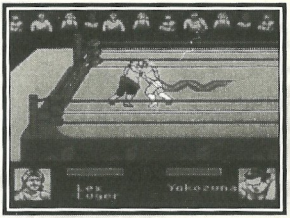
Hinweis: Hast Du einen Turnierkampf gewonnen, dann erhältst du zusätzliche Punkte, mit denen Du die Eigenschaft Deiner Wahl verbessern kannst.

Der Blick aus der ersten Reihe

Hier siehst Du genau den Ring, in dem Deine World Wrestling Federation*-Kämpfer ihre Kräfte messen werden:



Grundtechniken auf der Matte



Bevor Du Dich aufmachst, der King im Ring zu werden, mußt Du die Grundlagen des Wrestling-Sports kennen:

Benutze die PFEILE des Control Pads, um Dich durch den Ring zu bewegen.

Um den Ring zu verlassen, laufe in die Seile auf der linken oder rechten Seite. Es kann eine nützliche Strategie sein, den Gegner auf diese Art aus dem Ring zu locken. Gib aber acht, daß Du wieder in der Arena bist, wenn der Ringrichter bis 10 gezählt hat, sonst wirst Du ausgezählt.

Um wieder in den Ring zu steigen, gehe einfach auf die Plattform links oder rechts daneben.

Um schnell nach links oder rechts durch den Ring zu laufen, halte den LINKS- oder RECHTSPFEIL des Control Pads gedrückt, und betätige dann KNOPF A.

Um Deinem Gegner einen Schlag zu versetzen, drücke KNOPF A.

Um ihm einen Tritt zu verpassen, drücke KNOPF B.

Willst Du mit Deinem Kontrahenten in den Clinch gehen, laufe einfach frontal in ihn hinein.

Während du mit ihm ringst, hast Du mehrere Möglichkeiten für einen offensiven Angriff:

Versetze ihm einen Kopfstoß (Headbutt), indem Du KNOPF A drückst.

Setze mit KNOPF B einen Ausheber (Bodyslam) an.

Wirf Deinen Gegner durch den Ring, indem Du einen der PFEILE des Control Pads und KNOPF A gleichzeitig drückst.

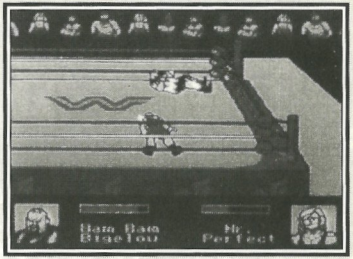
Einen Suplex erreichst Du, indem Du KNOPF A und den HOCHPFEIL des Control Pads drückst.

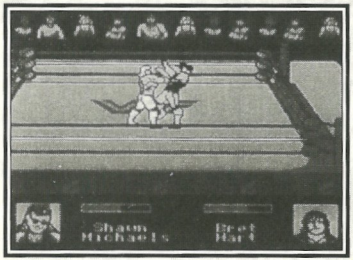
Erfolgreiche Angriffe!

Sobald Du die Grundtechniken auf der Matte erlernt hast, kannst Du einen oder zwei komplexere Manöver einsetzen, mit denen Dein Angriff erst wirklich gerissen und gefährlich wird:

Laufe auf Deinen Gegner zu, und drücke KNOPF B, um einen Dropkick aus der Luft auszuführen.

Laufe auf den am Boden liegenden Gegner zu, und drücke KNOPF A, um Dich mit einem Elbowdrop aus der Luft auf ihn zu werfen.

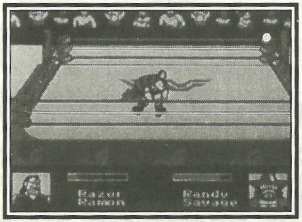




Achte auf deine Verteidigung

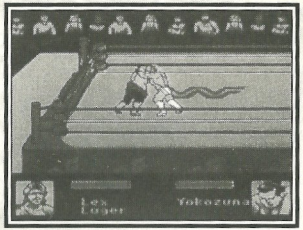
Es gibt verschiedene Verteidigungstechniken, die Du parat haben solltest, wenn es in einem Kampf besonders heiß hergeht: Wenn Du stillstehst und dein Gegner auf Dich zuläuft, drücke KNOPF A, um ihn mit einem Clothesline aufzuhalten, oder KNOPF B, um ihn auf die Matte zu werfen.

Luftangriffe!



So greifst Du Deinen Gegner von der oberen Seilbefestigung aus an: Lasse Deinen Wrestler zuerst auf die Seile steigen, indem Du ihn in eine Ringecke bewegst und dann auf dem Control Pad den Pfeil in Richtung dieser Ecke drückst. Um von der Seilbefestigung abzuspringen, betätige KNOPF A. In der Luft lenkst Du Deinen Wrestler mit Hilfe der PFEILE auf dem Control Pad.

Versuche den Gegner festzunageln



Liegt Dein Gegner auf der Matte, und sein Energielevel ist niedrig, dann nutze die Chance zum Pin und damit zum Sieg! Doch zuerst mußt Du dafür sorgen, daß Du ihn wirklich am Boden festnageln kannst. Dazu kannst du einen Elbowdrop einsetzen (KNOPF A drücken) oder ihn mit dem Fuß bearbeiten (KNOPF B für den Stomp drücken). Willst Du Deinen Kontrahenten dann vom Ringrichter auszählen lassen (er zählt bis drei), gehe mit Hilfe des Control Pads auf ihn zu und drücke KNOPF A.

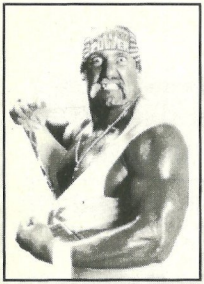
HINWEIS: Bereitet sich Dein Gegner darauf vor, Dich am Boden festzuhalten, dann versuche durch Drücken von KNOPF A und B wieder aufzustehen, bevor er sich auf Dich wirft.

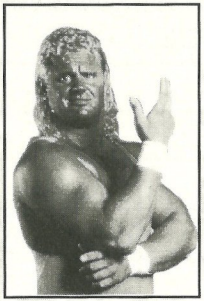
SCHNELLE ÜBERSICHT

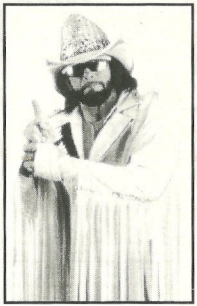
DEIN STATUS	STATUS DES GEGNERS	KNOPF	AKTION
STEHEND	BELIEBIG	↑↓←→	GEHEN
STEHEND	BELIEBIG	←→+ A	LAUFEN
STEHEND	STEHEND	A	SCHLAG
STEHEND	STEHEND	B	KICK
STEHEND	AUF DER MATTE	A	ELBOWDROP
STEHEND	AUF DER MATTE	B	STOMP
STEHEND	AUF DER MATTE	←→+ A	PIN
STEHEND	LAUFEND	A	CLOTHESLINE
STEHEND	LAUFEND	B	HÜFTWURF

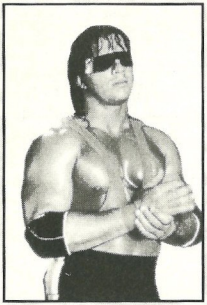
DEIN STATUS	STATUS DES GEGNERS	KNOPF	AKTION
LAUFEND	STEHEND ODER LAUFEND	B	DEIN STATUS DER LUFT
LAUFEND	AUF DER MATTE	B	ELBOWDROP AUS DER LUFT
GRAPPLED	IM CLINCH	A	KOPFSTOß
GRAPPLED	IM CLINCH	B	BODYSLAM
GRAPPLED	IM CLINCH	← → + A	WURF
GRAPPLED	IM CLINCH	↑ + A	SUPLEX
AUF DER MATTE	BELIEBIG	A + B	AUFSTEHEN

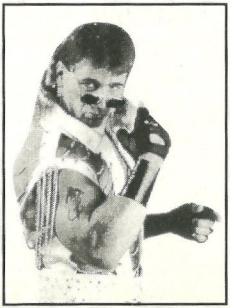
DIE GALERIE DE



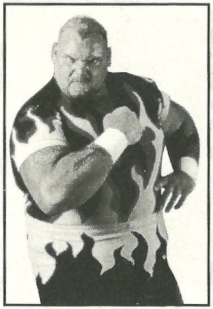


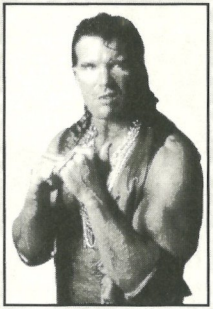


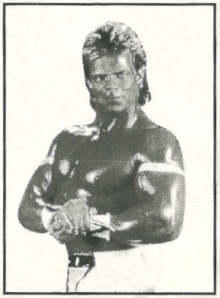


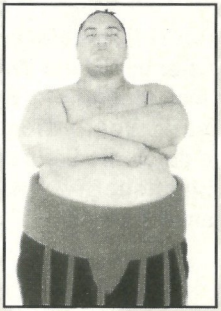


R WWF SUPERSTARS

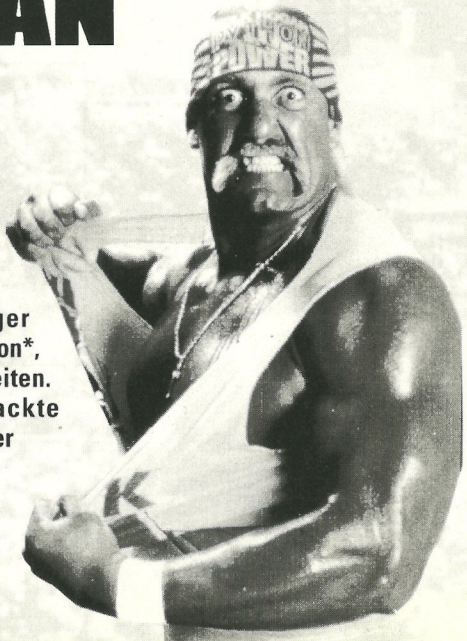






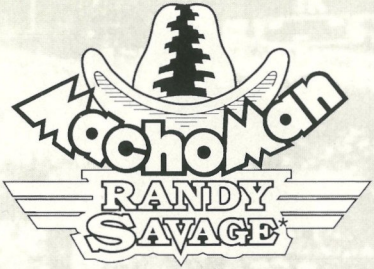


HULK HOGAN**



HULK HOGAN
2,03 m, 138 kg.
Venice Beach, Kalifornien.**

Der unsterbliche Hulkster, fünfmaliger Weltmeister der World Wrestling Federation*, ist der meistdekorierte Wrestler aller Zeiten. Jedesmal, wenn diese muskelbepackte Legende durch die Seile steigt, bricht unter den Zuschauern die ungezügelte Hulkamania aus!**



MACHO MAN RANDY SAVAGE*

1,98 m, 151 kg.
Sarasota, Florida.

Der "Macho Man", zweifacher Weltmeister der World Wrestling Federation* und Titelträger des Intercontinental-Wettbewerbs, gehört zu den schillerndsten Ringern in der Wrestling-Geschichte. Ein harter Brocken? Aber ganz bestimmt!

MR. PERFECT*
1,94 m, 143 kg.
Minneapolis, Minnesota.

Er erreicht 300 Punkte beim Bowling und trifft auf dem Golfplatz das Loch mit einem Schlag, doch die eigentliche Perfektion demonstriert Mr. Perfect erst im Ring - vor allem mit seinem Perfect-plex-Suplex!

BRET HART*
1,90 m, 140 kg.
Calgary, Alberta, Kanada.

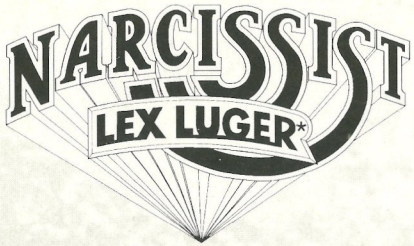
Der Hit Man ist einer der technisch vollendetsten Wrestler in der Geschichte dieses Sports. Sein Sharpshooter Leg Grapevine hat ihm bereits mehrere Weltmeister- und Intercontinental-Titel eingebracht. Außerdem hält er zur Zeit den Titel des King of the Ring*.

SHAWN MICHAELS*
1,82 m, 117 kg.
San Antonio, Texas.

Dieser ehemalige Intercontinental-Champion behauptet, den größten Sexappeal aller Zeiten zu haben. Mit seinem Selbstbewußtsein hat er also keine Probleme... und mit den Siegen im Ring ebensowenig!

YOKOZUNA*
1,95 m, 280 kg.
Polynesische Inseln.

Dieser gewaltige Wrestler, ein ehemaliger Großmeister im Sumo-Ringen, setzt geschickt seine unglaubliche Körpermasse ein. Ein Beweis dafür ist der Weltmeistertitel bei der Wrestlemania IX*!



THE NARCISSIST LEX LUGER*
1,95 m, 150 kg.
Atlanta, Georgia.

Der mit mächtigen Muskeln bepackte Narcissist ist ebenso egoistisch wie kraftvoll. Zum unübertroffenen Paradeangriff dieses ehemaligen Bodybuilders gehört der Volle Nelson.

RAZOR RAMON*
1,93 m, 160 kg.
Miami, Florida.

Dieser freche Kämpfer, der ursprünglich aus Kuba stammt, scheint ständig auf seinem Markenzeichen, dem Zahnstocher, herumzukauen. Seine Spezialtaktik ist ein unbarmherziger Backdrop, den er "The Razor's Edge" nennt.

Bam Bam Bigelow*
1,98 m, 180 kg.
Asbury Park, New Jersey.

Der für seine Größe erstaunlich bewegliche Bam Bam setzt einen aggressiven Kampfstil ein, um seine Gegner zu überwinden. Diese Aggressivität zeigt sich in allen Aspekten seiner Person, sei es sein Lieblingswurf, ein Headbutt vom obersten Seil, oder sein Kahlkopf, der mit einem Flammenmuster tätowiert ist!

THE UNDERTAKER*
2,01 m, 147 kg.
Death Valley, USA.

Der von dem makabren Paul Bearer* gemanagte Undertaker* ist vom Thema des Todes fasziniert (oder davon besessen?). Seine aschgraue Haut, die schwarze Kleidung und seine geliebte Urne machen ihn zu einem unheilvollen Gegner! Trotzt seines unkonventionellen Auftretens ist sein Anspruch auf den Titel der World Wrestling Federation* jedoch durchaus ernstzunehmen. Todernst!

NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN

World Wrestling Federation and its logo are registered trademarks of TitanSports, Inc. Hulk Hogan**, Hulkamania**, and Hulkster**, are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., Licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, likenesses, titles and logos used herein are trademarks of TitanSports, Inc. © 1993 TitanSports, Inc. All Rights Reserved. LJN is a division of Acclaim Entertainment, Ltd. ® & © 1993 Acclaim Entertainment, Ltd. All rights reserved.

GEWÄHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment, GmbH gewahrt fur die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitatsgarantie fur in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekaufte Produkte. Die Gewahrleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschrankt; weitergehende Anspruche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf eine unsachgemäße Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment, GmbH.
Möhlstraße 10,81675 München, Deutschland.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH.
Möhlstraße 10, 81675 München, Deutschland

PRINTED IN JAPAN